Botanique à Maryenburg

ou "des OGM et de leurs Dangers"

Thomas Laversin

Synopsis

Lieu : La Germanie, région sous le contrôle des Chevaliers Génétiques.
Epoque : Avant l'invasion (de préférence), 5288, 86ème année du Chien.
Histoire : Les PJ, de passage dans la petite ville de Maryenburg, sont confrontés à de mystérieuses disparitions qui se produisent la nuit. Les soupçons se portent rapidement sur une communauté de mutants, qui est en réalité pacifique et civilisée et qui commerce en secret avec les villageois. Une milice zélée va ainsi intervenir pour éliminer les Grotesques, alors que les PJ devront découvrir le véritable responsable, jusqu'à ce que le désastre final se produise, emportant tous les protagonistes et leur haine dans la mort.
Ce scénario est facilement adaptable à n'importe quel type de PJ, à n'importe quel lieu (du moment que les mutants y sont pourchassés) et à n'importe quelle époque. Si vous jouez pendant l'occupation de la Granbretanne, la milice des Chevaliers Génétiques sera remplacée par une garnison de Fourmis. Les Granbretons ont évité de se laisser aller au massacre dans cette région car ils ont bien compris son intérêt économique : les récoltes y sont au moins dix fois supérieures à celles des autres villages. Ils éviteront donc les exécutions sommaires de villageois mais les PJ étant des étrangers, ils seront en grand danger.
Des PJ jouant des Masques de Bêtes feront sûrement partie d'une patrouille, ou enquêteront sur les disparitions, avec comme ordre explicite de ne pas tuer la poule aux œufs d'or, à savoir le village et ses habitants.

Description des Lieux

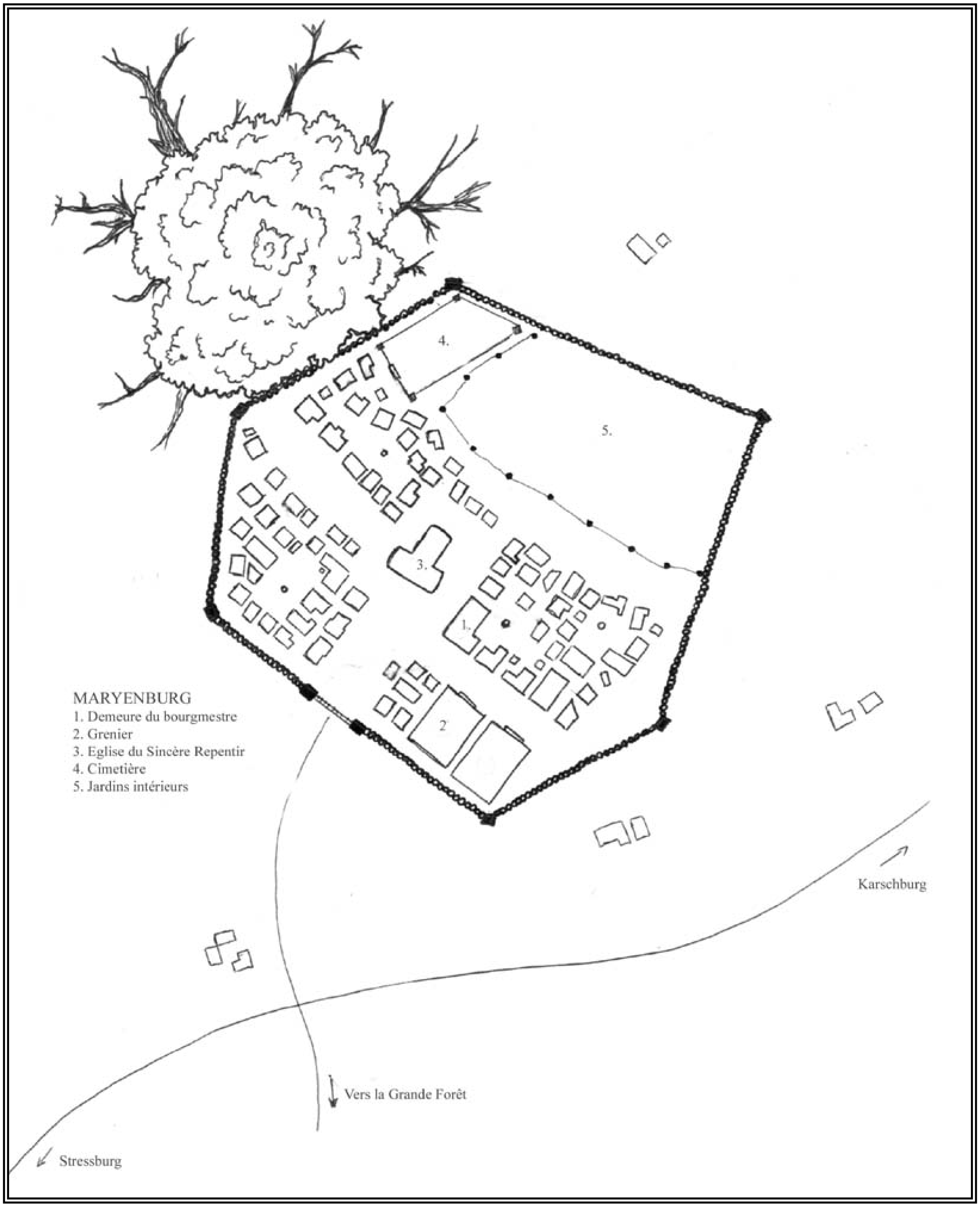
Le Bourg et ses Alentours

Il s'agit d'une communauté agricole très prospère mais un peu isolée, située à une semaine de cheval de la grande cité la plus proche. Les habitants y vivent bien mieux que dans la plupart des autres régions tant les récoltes y sont abondantes, la famine leur est inconnue depuis des générations. La population s'élève à environ 600 habitants. Le bourg étant placé sous la surveillance des Chevaliers Génétiques, la région est pacifiée et relativement calme, malgré la présence de la Grande Forêt à quelques lieues. Cela fait des années que l'on n'a pas vu de monstruosité dans le coin. La milice passe une fois par semaine dans la ville, pour faire une inspection de routine. La présence militaire n'y est donc pas aussi oppressante que dans le reste du pays. L'un des détails qui particularise cette région est la prolifération des ronces rouges, le fléau des villageois.
Les deux petits villages les plus proches sont Karschburg (une journée à cheval) et Streβburg (trois journées à cheval).

Maryenburg

Elle comprend une centaine de bâtisses en pierre de taille de bonne qualité, signe de prospérité, et elle est entourée d'une haute palissade de bois. La plupart des demeures ont été bâties à l'intérieur de cette palissade. Maryenburg est au centre de grandes étendues de champs d'orge, de blé et de maïs. Juste à l'extérieur, à quelques mètres de la palissade, on peut voir un chêne gigantesque porter son ombre sur le clocher de l'église du Sincère Repentir. Les villageois sont quasiment tous des fermiers

et des agriculteurs. Les biens artisanaux qui manquent sont achetés à un colporteur qui passe une fois au début de chaque mois. Ils sont relativement accueillants vis-à-vis des étrangers, et ont tendance à poser beaucoup de questions sur les événements de l'extérieur.



<u>Les différents lieux importants de Maryenburg</u>

La « grand porte » de Maryenburg : Elle est surveillée en permanence par un homme armé d'une lance, qui est chargé d'amener tous les étrangers au bourgmestre.

La demeure du bourgmestre Ans Dieter : C'est la plus grande maison du village. Elle possède des écuries, et sert aussi d' auberge pour les étrangers de passage. C' est le seul bâtiment du village à être construit sur un étage. Le bourgmestre y tient aussi une petite herboristerie.

La paroisse du Sincère Repentir bâtie en pierres noires et dirigée par le père Fratius, un prêtre bedonnant plutôt laxiste. Le toit est surmonté d'une belle cloche de bronze ouvragée.
Le grenier du bourg surveillé en permanence par deux hommes armés de lances. C'est, en superficie, le bâtiment le plus grand du village et toutes les récoltes de l'année y sont entreposées.
L'arbre de l'âge d'or : C' est la particularité du village : un gigantesque arbre d' une centaine de mètres de hauteur, ayant la morphologie d' un chêne et arborant en toute saison de larges feuilles rousses. Il est devenu le symbole du village, et les plus anciens affirment qu' il existait déjà à l' époque des ancêtres de leurs grands-parents. C'est devenu au fil des âges le symbole du village, et on peut retrouver des arbres aux feuilles rousses brodés sur les couvertures, des pendentifs, l'enseigne du bourgmestre, etc.
Le cimetière du village : Il est envahi par les ronces rouges qui ont déchaussé les pierres tombales. Les ronces rouges sont le chiendent de la région, elles prolifèrent un peu partout et assèchent les points d' eau, aussi les fermiers luttent-ils activement contre cette mauvaise herbe.
La demeure du vieux fou : Habitée par Ohan Rölf, le vieux fou du village. C'est en réalité un sorcier. Sa maison est toujours bouclée à double tour, volets fermés. De plus, c'est la seule du village à avoir une cave, tenue secrète. L' entrée de celle-ci est dissimulée sous une lourde peau de bête et bloquée par une trappe en chêne cadenassée. Cette cave abrite en effet un laboratoire d'alchimie (Qual 5) et de biologie (Qual 5). Elle est totalement faite de pierre, du sol au plafond, ce qui aura une grande importance dans la suite du scénario. Une petite rigole près d'un mur permet d'évacuer les liquides, et un petit tuyau relie la cave à l' extérieur, permettant d' évacuer les vapeurs nocives. Ces odeurs étranges inquiètent la population locale et contribuent à renforcer la mauvaise réputation de Rölf. Vous pouvez localiser où vous voulez la maison du sorcier sur le plan de Maryenburg, mais elle devra être proche de l'Arbre et du cimetière.

La Grande Forêt

La Forêt

Elle est située à quelques heures de marche de Maryenburg et une ancienne route en polymères plastiques indestructibles passant par le village vient s'y perdre. Mystérieuse, obscure et dangereuse, on dit que les personnes qui ont le malheur de s'y aventurer n'en ressortent jamais. Les chasseurs du village n' y vont plus. Cette réputation est entretenue par le bourgmestre qui déconseille avec véhémence aux étrangers de s'y rendre, s'ils ne veulent pas être victimes du Mal Ancien. Toute personne qui s' y risque pourra y ressentir une impression de calme et d' étrangeté (sans réelle trace de radioactivité).
Si les PJ y traînent, ils pourront découvrir quelques pièges à lapins dissimulés çà et là (Jets en *Chercher*).

Les Ruines du Tragique Millénaire

Au cœur de la forêt, recouvertes de végétation, reposent les vestiges d'une installation datant de l'âge d'or. On peut y parvenir en suivant l'ancienne route. Cependant, ce n'est pas une tâche aisée, la route étant couverte par la végétation et l'humus sur de larges proportions. Les PJ devront réussir un jet en *Orientation* pour y arriver. Les mutants sont aussi au courant de la présence de ces ruines, mais n'ont jamais osé y pénétrer.
Une grande partie des installations a été détruite au fil des siècles. Ces bâtiments faisaient partie d'une ferme expérimentale testant de nouveaux procédés de culture. Le seul bâtiment qui n'ait pas été totalement détruit par le temps est le centre expérimental de germination. Il faut forcer les portes métalliques rouillées pour y pénétrer (*Opposition contre une FOR de 50*). A l'intérieur, les PJ pourront trouver un centre de commande inutilisable, avec des claviers déchaussés par des plantes desséchées, et des écrans digitaux noirs. Une porte de verre partiellement recouverte de lichen donne sur une grande pièce, qui était la salle de croissance accélérée des prototypes de plantes. Ceux-ci étaient à l'origine plantés dans des bassins hydroponiques et éclairés par une lumière artificielle semblable à celle du soleil. Les PJ peuvent deviner l'utilité de cette pièce en réussissant un jet de *Monde Ancien*. Aujourd'hui, les plantes sont mortes faute de fluide nutritif, après avoir proliférées de façon anarchique. Il règne une odeur de putréfaction. On peut les voir étalées sur le sol, toujours éclairées par les néons inépuisables. En réussissant un jet de *Chercher*, les PJ pourront découvrir une armoire derrière un enchevêtrement de tiges mortes, armoire qui contient une pousse d'un arbre semblable à celui de Maryenburg. Il est enfermé dans une capsule gelée, que les PJ peuvent identifier comme un dispositif de conservation cryogénique en réussissant un jet de *Maîtrise Technologique*. Cette pousse est l'un des derniers spécimens existant, donc de valeur inestimable.

<u>Un peu de botanique</u>

Les Arbres de Prospérité

Il existe d'autres arbres géants disséminés en Europe. Ils ressemblent tous à de gigantesques chênes d'environ 100 à 200 mètres de hauteur, avec des larges feuilles rousses en toutes saisons, même en hiver. La végétation aux alentours est toujours grasse et luxuriante, et les champs situés à leur proximité sont toujours d'un rendement incroyable. De nombreuses légendes locales associent ces arbres à des symboles de fertilité et de longévité.

En fait, les légendes ne sont pas très éloignées de la vérité car il favorise effectivement l'agriculture : c' est un organisme mutant créé par les scientifiques de l'âge d'or, et il a comme faculté de sécréter de l' engrais par un réseau de racines très étendu (le miracle des Organismes Génétiquement Modifiés). La communauté scientifique de cette ère avait décidé d'en installer dans différents centres de tests en Europe, avant de les offrir aux pays pauvres en cas de réussite du projet. Malheureusement, la mort chimique et nucléaire s'est abattue sur le monde avant que les tests ne soient finis. Les arbres, eux, ont survécu, contrairement à leurs créateurs. Dernier détail, ces arbres sont stériles et ne peuvent être conçus qu'en laboratoire.

Les Ronces Rouges

C'est une espèce de ronce mutante très répandue en Europe. Elles doivent leur nom à leur pigmentation rouge profond, et à leurs épines coloration carmin. Cette espèce de ronce est une véritable herbe folle proliférant près des points d'eau. Les paysans lui font la chasse et la détruisent dès que possible, car les ronces rouges ont la faculté d'absorber l' eau, et d'assécher les puits et même les étangs si elles sont présentes en grande quantité. On raconte qu'il y a déjà eu des accidents graves : des enfants qui s'y empêtrent et que l'on retrouve quelques jours après, totalement vidés de leur sang, momifiés.

<u>La Communauté Mutante de la Grande Forêt</u>

En fait, la mauvaise réputation de la forêt permet de dissimuler une communauté de mutants pacifiques. La communauté mutante de la Grande Forêt est composée de mutants relativement civilisés et non belliqueux qui ont été chassés par les autres hommes. Il n'y a pas de monstres comparables à ceux de la Schwartzwald, ce sont juste des hommes présentant une quelconque difformité et qui se sont réfugiés dans cette forêt pour éviter les persécutions des Chevaliers Génétiques.

Ils survivent grâce à un marché passé avec le bourgmestre et tous sont bien conscients que leur vie dépend de leur prudence et leur discrétion. Malgré ce marché, ils éprouvent toujours une haine tenace envers les hommes normaux qui les ont persécutés. En échange de nourriture, les mutants laissent tranquilles les villageois et chassent les autres mutants de la région.

Si la communauté ne possède pas de chef au vrai sens du terme, celui qui détient le plus de poids sur les actions des mutants est Frütz Trois-Bras, un individu calme et réfléchi, respecté pour ses sages décisions. L'autre individu influençant la communauté est Jagger Yeux-Rouges, un mutant ayant terriblement souffert et qui prône l'extermination des hommes purs. Les décisions concernant la communauté sont prises par vote à main levée. Parmi les autres mutants présents dans la Grande Forêt, on peut citer Pattes-de-Lièvre, la Bête, le Géant, Longue-Langue, le Pustuleux, le Bleu… La communauté est composée de 450 âmes dont 190 seulement sont aptes à se battre. Ils aspirent tous à une vie paisible, mais la plupart d'entre eux reste terrifiée par les hommes.

Trouver ce camp sans l'aide d'un guide est quasiment impossible, le camp ayant été bâti au cœur même de la forêt. Des PJ perdus dans la forêt risquent d'attirer l'attention des chasseurs de la communauté. La réaction des mutants sera variable en fonction de l'apparence et de l'attitude des PJ : s'ils ont affaire à une troupe lourdement armée, ils chercheront à les éviter, mais n'hésiteront pas à les éliminer en cas de provocation ; si les PJ ne sont visiblement pas belliqueux, ils les ignoreront pour éviter d'attirer l'attention sur eux ; s'il y a un mutant parmi eux, il est possible que les membres de la communauté cherchent à entrer en contact. Leur réaction envers les PJ est laissée à l'appréciation du MJ.

Le camp des mutants ressemble à un petit village caché dans les arbres : des huttes de bois aux pieds des arbres, des échelles qui montent sur des plates-formes cachées dans les branches, le tout semblant quand même assez confortable. On peut même y trouver une petite chapelle du Culte du Vrai Dieu, tenue par le mutant Face-de-Rat, qui s'est autoproclamé prêtre.

Les Protagonistes

Ans Dieter

Bourgmestre de Maryenburg, 43 ans.
Passions : Amitié (Mutants de la Grande Forêt) 12, Amour (Ana) 18, Loyauté (Maryenburg) 16.
Les cheveux gris et le visage ridé depuis la mort de sa femme, il s' occupe seul de sa jeune fille Ana (13 ans) et de sa petite ville. Il est bien connu pour sa sagesse, son ouverture d' esprit et les gens font généralement appel à lui pour régler les conflits. Il connaît quelques rudiments d' herboristerie et sert de guérisseur au village. Il est au courant de l'existence de la communauté des mutants de la Grande Forêt, car c'est lui-même qui a instauré le pacte avec eux. Il en est même venu à les apprécier, surtout Frütz. Seuls quelques villageois sont au courant du marché avec les mutants, et ce sont tous des amis proches d'Ans. Il apprécie peu le Chevalier Génétique et le redoute, même s'il le paie pour ses services, par sécurité et surtout pour sauvegarder les apparences.

Ans Dieter, Bourgmestre
FOR 09 • CON 14 • TAI 13 • INT 16 • POU 15 • DEX 11 • APP 13
Points de vie : 14
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : aucun.
Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+MD ; *Lance courte* 30 %, 1D6+1+MD ; *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2+MD.
Compétences : Artisanat (Agriculture) 60 %, Chercher 40 %, Ecouter 50 %, Eloquence 30 %, Marchander 60 %, Médecine Rudimentaire 70 %, Monde Naturel 40 %, Orientation 60 %, Potions 30 %, Sagacité 40 %.
Equipement : Dague, Différentes herbes curatives et tisanes, Vêtements de bonne facture.

Les Villageois

Passions : Loyauté (Maryenburg) 12.
Les habitants de Maryenburg sont plutôt accueillants et amicaux. Ils sont tous en bonne santé et bien portant, ce qui est exceptionnel dans l'Europe du Tragique Millénaire. Ils ont des vêtements robustes et de bonne qualité, et leurs outils sont plutôt modernes. Ils sont sérieux et travailleurs, et remercient leur bonne fortune d'être nés dans ce village. Les familles sont nombreuses, en moyenne cinq enfants par foyer. Ils ont instauré un roulement pour faire les tours de garde à la porte du village et au grenier.

Un Villageois Typique
FOR 12 • CON 15 • TAI 12 • INT 11 • POU 11 • DEX 11 • APP 08-14
Points de vie : 14
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : aucun.
Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+MD ; *Lance courte* 30 %, dégâts 1D6+1+MD.
Compétences : Artisanat (Agriculture) 40 %, Chercher 30 %, Ecouter 30 %, Monde Naturel 40 %, Orientation 40 %.

Osolf Krug

Chevalier Génétique, 33 ans.
Passions : Haine (Mutants) 18, Travers (Violence) 15, Folie (Psychopathe) 12.
Le visage sévère, mal rasé et les cheveux coupés au bol, jamais un sourire ne vient éclairer sa face de brute. Il exhibe le plus souvent possible son armure et le symbole des Chevaliers Génétiques dont il est très fier. Son destrier arbore des têtes de mutants desséchées. Fils cadet d' un baron de la région, il est le genre de chevalier grâce auquel l' ordre a obtenu sa mauvaise réputation. Etant un incapable notoire particulièrement brutal, son père a joué de ses relations pour le faire entrer dans la confrérie. Il a été placé à la tête d' une petite milice et il est probable qu' il ne changera pas de grade, tant il aime la chasse aux mutants : ainsi, il peut assouvir tous ses penchants malsains, tout en étant remercié pour cela ! La chasse aux mutants est un sport pour lui, et il collectionne les trophées.

Osolf Krug, Chevalier Génétique
FOR 14 • CON 15 • TAI 14 • INT 09 • POU 10 • DEX 11 • APP 10
Points de vie : 15
Armure : 1D8+2 points (heaume porté), Demi-Plaques et Anneaux portant le sceau des Chevaliers Génétiques.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 70 %, dégâts 1D3+MD ; *Fléau 2M* 70 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Lance de cavalerie* 50 %, 1D8+1+MD ; *Arbalète moyenne* 40 %, dégâts 2D4+4, Portée 60 m.
Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 40 %, Equitation 70 %, Esquive 70 %, Pister 50 %, Orientation 60 %.
Equipement : Destrier avec trophées, Détecteur de mutant défectueux, Sacoche contenant divers instruments de torture.

Les Miliciens

Passions : Travers (Brutalité) 13, Travers (Lâcheté) 12.
Un mélange de rustres, d' anciens chasseurs mal dégrossis et de brutes. Ils sont rentrés aux ordres des Chevaliers Génétiques pour pouvoir brutaliser les pauvres gens et les racketter. Pris individuellement, ce sont des lâches, mais ils se sentent forts avec leur chef. Ils sont une dizaine, dont trois ont des arcs de chasse.

Un Milicien Typique
FOR 14 • CON 12 • TAI 11 • INT 09 • POU 10 • DEX 13 • APP 08-12
Points de vie : 12
Armure : 1D6-1 points, armure de cuir.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Lance courte* 40 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Arc de chasse* 30 %, dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80 m.
Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 30 %, Esquive 30 %, Pister 30 %, Orientation 40 %.

Ohan Rölf

Sorcier maladroit.
La personnalité et l' origine de ce personnage restent à la discrétion du MJ. Cela permettra au MJ de l' intégrer à sa campagne. Le seul impératif est qu'il soit sorcier, son identité n'est pas primordiale au déroulement de ce scénario, car il fuira avant que les PJ ne puissent s'intéresser à lui, mais il peut donner lieu à d'intéressants prolongements. Il fuira rapidement le village en se rendant compte de sa maladresse et de la catastrophe à venir, emportant avec lui la plus grande partie de son matériel.

Frütz Trois-Bras

Porte-parole des Pacifistes, 36 ans.
Passions : Amitié (Ans Dieter) 13, Loyauté (Communauté) 15.
L'histoire de Frütz est assez tragique : il a vécu toute son enfance caché dans la cave par sa mère qui l'aimait. Il a un jour décidé de sortir pour voir à quoi ressemblait le monde extérieur : il a été emprisonné avec sa mère et ils ont été promis au bûcher. Frütz a survécu à cette épreuve : avec sa résistance extraordinaire, ses liens ont brûlé et il a pu s'enfuir comme une torche humaine, en effrayant toute l'assistance. Sa mère, elle, est morte. Gravement brûlé, il a été recueilli dans une forêt par une bande de mutants vagabonds qui ont pris soin de lui. Sitôt remis, mais défiguré à jamais, il a entrepris de se venger de ses tortionnaires et les a tué un par un. Puis, il s'est retrouvé sans personne à tuer. Il a alors décidé qu'il passerait le reste de sa vie libre et dans la paix. Avec ceux qui l'avaient soigné, il est parti chercher un havre, un refuge. Lors de leurs pérégrinations, ils ont sauvé la vie à une femme enceinte à la lisière d'une forêt. Elle était attaquée par une monstruosité et son mari gisait inconscient sur le sol. Ils leur sauvèrent la vie et il se révéla que l'homme assommé était le bourgmestre d'un village prospère nommé Maryenburg. Ensuite, ils passèrent ensemble le pacte qui dure depuis 10 ans déjà.
L'apparence de Frütz est particulièrement hideuse : il a un bras surnuméraire sur le haut du dos et il a toute la chair du corps brûlée et boursouflée.

Frütz, Mutant cherchant la paix
FOR 16 • CON 25 • TAI 15 • INT 17 • POU 12 • DEX 05 • APP 01 • DEP 06
Points de vie : 20
Armure : aucune.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 55 %, dégâts 1D3+MD ; *Arc de chasse* 40 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 60 m.
Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 40 %, Esquive 70 %, Marchander 40 %, Médecine rudimentaire 40 %, Pister 40 %, Orientation 50 %, Sagacité 50 %.
Equipement : un collier d'argent ayant appartenu à sa mère, arc et flèches.
Mutations, Tares et Malformations : Tolérance à la chaleur (3), Augmentation CON (6), Membre supplémentaire (x 2), Vélocité réduite.
Points de Mutations : 9.

Jagger Yeux-Rouges

Chef des Haineux, 27 ans.
Passions : Haine (Non-mutants) 18.
Jagger est un mutant presque normal, la seule chose qui fait de lui un monstre pourchassé, ce sont ses iris rouges. Il a été enfermé dans une mine dirigée par l'ordre des Chevaliers Génétiques, mais a réussi à s'enfuir après avoir terriblement souffert pendant trois ans. Il a cherché à rejoindre sa famille qui l'a immédiatement repoussé en menaçant de le livrer aux miliciens. Ensuite, il a erré au hasard pendant de longs mois avant d'arriver par accident au campement de la Grande Forêt où il a été accepté. Il garde cependant une haine tenace envers ceux qui l'ont rejeté vers ces monstres, tout cela pour une petite anomalie négligeable. Il est vite devenu le représentant des mutants qui haïssent les fermiers. Sa haine se lit sur son visage et dans son regard flamboyant. Son regard de braise peut décontenancer un individu pour un round en lui interdisant toute action sur une opposition POU/POU.

Jagger, Mutant empli de haine
FOR 15 • CON 12 • TAI 15 • INT 14 • POU 16 • DEX 13 • APP 13
Points de vie : 14
Armure : 1D4-1 points, Peaux de bête.
Modificateur aux dégâts : +1D4
Armes : *Bagarre* 65 %, dégâts 1D3+MD ; *Epée large* 75 %, dégâts 1D8+1+MD.
Compétences : Baratin 40 %, Chercher 60 %, Discrétion 50 %, Ecouter 40 %, Esquive 70 %, Eloquence 50 %, Orientation 60 %.
Equipement : Epée large.
Mutations, Tares et Malformations : Défaut de coloration (yeux rouges).
Points de Mutations : 0.

L'Arbre-Ronce

C'est l'arbre qui a favorisé l'agriculture dans le village depuis si longtemps qui va être la cause d'une catastrophe. En effet, suite à une erreur de manipulation d'Ohan Rölf lors d'une expérience alchimique, un fluide mutagène est entré en contact avec les racines de l'arbre de l'âge d'or, partie qui sécrète l'engrais, donc partie très sensible à ce genre de produit. Ce produit est entré par la même occasion en contact avec des Ronces Rouges : les patrimoines génétiques des deux végétaux ont fusionné.
Si le tronc de l'arbre reste normal en apparence et immobile, les racines ont pris la morphologie des ronces, ont acquis la capacité de bouger à une vitesse surprenante et d'absorber l'eau. Des ronces ont aussi commencé à pousser à l'abri des feuillages. Sa conscience primitive le poussera à absorber toute l'humidité possible. Vu la taille de l'arbre, les points d'eau seront rapidement asséchés et les seules sources d'eau qui resteront disponibles seront les hommes… Les victimes seront tirées dans le feuillage, simplement pour permettre à plus de ronces de pomper l'eau plus rapidement. Cela aura comme effet secondaire de dissimuler les corps.
En fait, la mutation a rendu l'arbre non-viable, il mourra rapidement en absence d'eau, en environ quatre jours, temps qu'il lui faudra pour assécher la région. Le défi pour les personnages sera de survivre à l'agonie de cette abomination.

L'Arbre-Ronce Vampire
FOR 12 (racines-ronces)
CON 120 (arbre) – **06** (racines-ronces)
TAI 130 (arbre)
POU 15
DEX 06 (racines-ronces)
Points de vie : 125 (arbre) – 06 (racines-ronces). On peut considérer que l'arbre à un nombre incalculable de racines.
DEP : aucun pour l'arbre en général, 06 pour les racines-ronces.
Armure : 20 points d'écorce pour le tronc ; 2 points pour les racines-ronces.
Armes : *Saisie (x1D6)* 40 %, FOR:FOR, immobilise et absorbe 1 point de vie et de CON par round sans tenir compte de l'armure (les racines-ronces s'infiltrent dans les interstices de l'armure).
Compétences : Sentir l'eau 90 %.
Mutations, Tares et Malformations : Allergie (feu), Allergie (sel), Amélioration FOR (1), Caractéristique DEX (3), Caractéristique FOR (3), Défaut de pilosité (racines rouges), Défaut de pilosité (feuilles rousses), Maladie congénitale (déshydratation accélérée), Tentacules (4), Vampire (4).
Points de Mutation : 15. Hybride non-viable d'un arbre de l'âge d'or et des ronces rouges.

Chronologie

L'introduction des PJ dans cette histoire peut être modulée en fonction de la campagne menée par le MJ. Ils peuvent simplement être de passage au mauvais moment, ou avoir été embauchés par quelqu'un pour surveiller les activités bizarres d'Ohan Rölf, ou envoyé par un baron curieux de connaître le secret qui confère à ces terres une telle fertilité, etc. Les indices concernant l'arbre mutant doivent être délivrés à des moments judicieux, pour ne pas attirer trop tôt l'attention des PJ.
Bien entendu, cette chronologie sera probablement modifiée par les actions des PJ.

1er Jour

Le jour : l'arrivée

Les PJ vont faire leur arrivée au village en fin d'après-midi. Ils devront se présenter au garde de la porte qui les conduira devant Ans Dieter, le bourgmestre. Celui-ci qui se proposera de les loger comme de coutume chez lui en échange de quelques souverains. Ils rencontreront la charmante jeune fille de Ans, Ana, qui posera toutes sortes de questions un peu naïves. Les PJ auront alors l'occasion de faire le tour du bourg, de discuter avec ses habitants, et de constater la richesse de ces fermiers. Durant leur visite, le MJ pourra leur faire remarquer la présence des ronces rouges sur un ton anecdotique. Ils passeront probablement leur soirée à discuter dans la demeure du bourgmestre avec les villageois qui demanderont des nouvelles de l'extérieur (la progression de l'armée granbretonne, la hausse des taxes royales, l'activité des mutants primitifs dans les autres coins…).
Note : la patrouille des Chevaliers Génétiques ne passera que lors du troisième jour.

La nuit :

Une première disparition a lieu. L'arbre a muté il y a deux jours et commence à puiser dans les points d'eau de la région. Il a été par hasard attiré par le fermier qui s'était blessé et qui a répandu quelques gouttes de sang à terre. Ces racines sont sorties du sol, et il l'a vidé de son sang jusqu'à la mort. Il fait céder la porte et transporte sa dépouille en le faisant passer de racines en buisson de ronces jusqu'au sommet de l'arbre pour en tirer les moindres parcelles d'eau. Les cadavres sont ainsi dissimulés.

2ème Jour

Le jour : le début de l'enquête

Le matin, c'est l'agitation dans le village. On vient de retrouver la maison de Jrohann, un fermier, ouverte et des traces de lutte dans la maison. Quant à Jrohann, il semble avoir disparu. Les PJ pourront fouiller cette maison en même temps que le bourgmestre qui se précipite immédiatement sur les lieux. Les chaises et la petite table renversée semblent en effet indiquer des traces de lutte. Un jet en *Sagacité* permet de deviner que la lutte a été courte. Un jet en *Chercher* permet de remarquer quelques traces de petites griffures sur les meubles et les murs. Les PJ sont immédiatement suspectés : les villageois font rapidement l'amalgame étrangers-disparition. Les choses peuvent s'envenimer rapidement, la peur de l'étranger étant toujours vivace dans le Tragique Millénaire. Les PJ devront donc se défendre de ces accusations en réussissant des jets d'*Eloquence* ou de *Baratin* :

Echec : les PJ sont considérés comme des suspects potentiels et il leur est interdit de quitter le village, on leur confisque leurs armes, et ils sont suivis en permanence par des villageois armés.
Maladresse : ils sont considérés comme des coupables et immédiatement emprisonnés.
Réussite : ils arrivent à obtenir la confiance de Ans et de la majorité des fermiers, mais il reste des sceptiques qui exigeront qu'ils restent à Maryenburg jusqu'à l'arrivée de la milice.
Réussite critique : ils sont lavés de tout soupçon par la petite Ana qui a dormi devant leur porte.
Dans tous les cas de figure, les PJ sont forcés de rester à Maryenburg jusqu'à l'arrivée de la milice, qui se chargera de l'enquête. Les PJ peuvent enquêter de leur côté durant l'après-midi, suivant leurs possibilités.

La nuit :

10 personnes disparaissent, toujours attaquées par l'arbre qui attaque au hasard. Les villageois ne s'étant pas vraiment inquiétés de la disparition, ils n'ont donc pas pensés à mettre en place des gardes, et personne ne saura donc encore ce qui se passe. Les PJ seront invités poliment mais fermement à rester dans le gîte qui leur est assigné dans la demeure du bourgmestre, et enfermés à double tour et mis sous surveillance. Ohan Rölf fera partie des disparus, mais il se sera enfui discrètement en réalisant son erreur.

3ème Jour

Le jour : l'arrivée de la milice

La disparition des dix fermiers, un peu partout dans le village provoque l'émoi des habitants qui commencent à prendre peur. Les observations que l'on peut faire sur les lieux des disparitions sont exactement les mêmes que dans la maison de Jrohann, le premier disparu. Dans ces circonstances, l'arrivée de la milice au début de la matinée sera un événement important pour les villageois qui seront tous présents. Si les PJ ne le savaient pas encore, ils verront qu'elle est dirigée par un Chevalier Génétique. Nul doute qu'Osolf Krug fera forte impression sur les PJ, avec ses trophées, surtout s'il y a des mutants parmi eux.
Ans Dieter lui explique tout de suite la situation à la milice, en présence des PJ. Le chevalier les suspecte d'abord, leur fait passer un test avec son détecteur de mutant (qui échouera dans tous les cas, c'est juste pour faire montrer l'adrénaline des PJ), mais soit les PJ soit Ans, expliquent qu'il n'est pas possible qu'ils soient responsables des enlèvements car ils étaient enfermés dans leur chambre et sous surveillance. Le chevalier décrète que les coupables sont sûrement une bande de mutants anthropophages qui rôdent dans les parages, et décide de faire une battue immédiatement en requérant l'aide de toutes les personnes présentes. Celle-ci sera évidemment infructueuse, car ils se contenteront de fouiller les champs. Par contre, si les PJ réussissent un jet en *Pister*, ils pourront découvrir un renard mort au pied d'un arbre dans les champs. Le cadavre est totalement desséché, et en réussissant un jet en *Chercher*, les PJ pourront remarquer des traces de griffures sur le tronc de l'arbre.

La nuit :

Les PJ seront priés de rester dans le village jusqu'à la fin de l'enquête par Krug. De même, ils seront priés de rester dans leur chambre. Durant la nuit, les miliciens tenteront de violer la petite Ana. Gageons que les PJ ne resteront pas enfermés dans leur chambre à ne rien faire ! Il faut aussi espérer qu'ils ne sortiront pas leurs armes pour tuer, ce qui compliquerait grandement le scénario et ferait d'eux des criminels recherchés par les Chevaliers Génétiques.
50 personnes disparaissent durant la nuit, dont tous les gardes qui patrouillaient dans les rues, ne laissant aucun témoin.

4ème Jour

Le jour : le massacre commence

Juste avant le lever du soleil, les miliciens capturent trois mutants de la Grande Forêt venus chercher leurs provisions, conformément à leur accord avec le bourgmestre. Osolf Krug les torture sur la place du village à l'aide de son petit équipement, et arrive à leur faire avouer qu'il y a d'autres mutants dans la Grande Forêt. Puis, il les fait brûler, ceux-ci étant trop abîmés pour survivre à leurs blessures et les conduire jusqu'au campement.
Fou de joie, Osolf décrète que la chasse au mutant est ouverte. La milice, accompagnée d'une vingtaine de fermiers bien décidés à en finir avec ces enlèvements se dirigent vers la Grande Forêt. 14 mutants, pour la plupart des femmes et des enfants inoffensifs y sont surpris en pleine cueillette et sont massacrés. Mais ils ne découvriront pas le camp des mutants. Les cadavres seront découverts le soir par la communauté. Il s'ensuivra un débat au sein de la communauté, les partisans de Jagger

veulent répondre au sang par le sang et massacrer les fermiers de Maryenburg, tandis que Frütz et les pacifiques veulent quitter la région pour s'installer ailleurs. Si les PJ ont réussi à sympathiser avec les mutants, ils pourront tenter de participer à la discussion. Quoiqu'il en soit, environ la moitié des mutants décideront de se venger et d'attaquer le village à l'aube. Les mutants passeront leur soirée à enterrer leurs morts et à prier. Les PJ à Maryenburg pourront apercevoir les lueurs des bûchers en réussissant un jet de *Chercher*.
Les ronces prolifèrent visiblement et certaines des femmes des villageois se plaignent que le puits est presque à sec, mais personne n'y prête attention.

La nuit :

Environ 200 personnes disparaissent ! Les villageois entendent des cris dans les ruelles, des gens qui appellent à l'aide, et des bruits bizarres. Tout le monde se barricade en priant que les mutants ne s'attaquent pas à eux. Si les PJ sortent pour voir ce qui se passe, ils verront des silhouettes être traînées à terre rapidement au bout de la rue. S'ils continuent à se balader, ils attireront l'attention, ou plutôt la soif de la monstruosité. Ils seront attaqués par les racines qui sortiront du sol. Elles abandonneront en cas de forte résistance. Puis, le calme se rétablira brusquement, l'arbre ayant étanché sa soif. Le Chevalier Génétique sortira à ce moment, portant armes et armure, trop tard. Il soutiendra que c'est encore un coup des mutants.
Les PJ peuvent découvrir un cadavre momifié aux pieds de l'arbre géant, un peu avant l'aube.

5ème Jour

Le jour : la soif de sang

Le lendemain matin, à l'aube, les sentinelles sonnent l'alerte : les mutants seront massés à l'entrée des champs et se dirigent vers le village en brandissant des armes et en hurlant. Osolf Krug jubile, car il va avoir sa petite bataille rangée ! Il ordonne aux villageois de se préparer et de défendre chèrement leur vie car les monstres ne font pas de prisonniers.
Puis c'est l'assaut : les mutants, dirigés par Jagger, se précipitent vers le village. De son côté, le Chevalier Génétique sonne la charge. Les PJ qui ne prennent pas part au conflit peuvent faire un jet de *Chercher* pour voir de légers mouvements de reptations secouant les épis des champs. Le combat va durer 5 à 6 tours avant d'être interrompu de façon brutale. Les ronces envahissent et entourent le bourg quand le sang des guerriers trempe le sol, aiguisant sa soif. Les combattants s'interrompent lorsque tous les épis des champs se mettent à se secouer brutalement, sur plusieurs hectares ! Puis les ronces rouges s'élèvent et tentent d'enchevêtrer les guerriers. Le seul moyen d'échapper aux ronces vampires et de se réfugier dans le village, car les ronces commencent à former un mur autour de Maryenburg. Les PJ pris dans la bagarre doivent réussir plusieurs jets d'*Esquive* pour regagner les habitations sans encombre.
Le but est de mettre la pression sur les joueurs, de les faire paniquer dans une course poursuite. Dans l'enceinte, faîtes bifurquer les PJ dans les impasses, poursuivis par une masse d'épines qui engloutit ceux qui se dressent sur leur chemin. Où les PJ peuvent-ils se réfugier ? Première idée que peuvent avoir les PJ : se cacher à l'étage de la demeure d'Ans Dieter. En fait, c'est une fausse bonne idée car la position sera difficile à défendre, la structure du bâtiment étant assez fragile, les portes, les fenêtres et le plafond risquant de céder rapidement. Seconde idée : l'église. Les femmes et enfants du village y sont déjà réfugiés. Elle est faite de pierre du sol au plafond, mais possède de nombreuses ouvertures et fenêtres qu'il va falloir barricader. Troisième idée probable : la cave du sorcier, qui est totalement faite de pierre. La seule entrée menant à cette cave est une lourde trappe de chêne, facilement bloquée et résistante, et les orifices d'évacuation sont facilement maîtrisés. Les autres maisons du village ayant un sol en terre battue, elles ne fournissent aucune protection contre les attaques de l'arbre.

Les différentes solutions pour éliminer la monstruosité végétale :

L'attente : L'une des solutions consiste à attendre, l'arbre mourra en une journée faute d'eau dans les parages. Mais cela, il y a peu de chance que les PJ le devinent.
Le feu : L'arbre est particulièrement vulnérable aux flammes qui le font se dessécher très rapidement. Les PJ pourront s'en rendre compte en brûlant des ronces-racines. Faire brûler le tronc avec un combustible permettrait de tuer l'arbre en moins d'une heure.
L'alchimie : Si les PJ comprennent le métabolisme de l'arbre et son besoin d'eau boulimique, ils pourront penser à créer un produit dessicateur, s'ils ont un scientifique dans le groupe. Pour cela, il faudra évidemment un laboratoire et des substances de base, que l'on peut trouver dans la cave d'Ohan Rolf. Sa création nécessite l'usage du secret technologique (Acide), ou même (Dessicateur).

La hache : La plus stupide des idées. Les PJ seraient vidés de leur sang avant de pouvoir espérer entamer l'écorce.

Dessicateur (3-5)

Secret de la Vie et des Corps
Discipline : Alchimique.
Pré-requis : Acide, Vaporisateur.
Ce Secret Technologique permet de créer une poudre dont la propriété est d'absorber l'eau. Cette poudre peut provoquer de graves brûlures si elle est utilisée sur la peau, ou pire, inspirée. Elle est bien entendue utilisée presque uniquement pour cette propriété.
Il s'agit d'une arme de poing reliée à un réservoir contenant 20 doses pulvérulentes. Il faut développer une compétence d'armes pour l'utiliser. Le dessicateur agit de la même façon qu'un acide, si ce n'est qu'il n'attaque que les chairs, et autres corps chargés d'eau. Il n'abîme donc pas les objets métalliques. Comme les acides, il y a trois niveaux de dessicateur :

- peu corrosif (COMP 3) : 1D4 points de dégâts pendant 1D6 round.
- moyennement corrosif (COMP 4) : 1D6 points de dégâts pendant 1D6+1 round.
- extrêmement corrosif (COMP 5) : 1D6 + 1 points de dégâts pendant 1D8 round.

Presser la gâchette permet d'éjecter un jet de poudre à 5 mètres sur une cible. Un individu recevant ce tir doit réussir un jet de DEX x5 pour éviter l'inspirer la poudre. S'il échoue, il subit automatiquement les effets d'une blessure grave (de type 31-40) : les poumons sont touchés, perte de 1D3 en CON et en DEP. Une cible portant une armure de plaques ou de demi-plaques n'a que 25 % de chance d'être touchés. Cette chance est réduite à 05 % pour les Granbretons. De même, porter un heaume complet permet d'éviter d'inspirer le dessicateur.
La création de cette arme nécessite un laboratoire ayant un système permettant d'éviter que la poudre ne se disperse, et une conservation des constituants à l'abri de toute humidité, sinon le dessicateur perdrait toutes ses propriétés.

Conclusion

Maryenburg

Le village sera totalement ravagé à la fin de ce scénario. La région ne sera plus jamais le havre de paix et la région prospère qu'elle a été. Les Chevaliers Génétiques viendront enquêter sur ce qui s'est passé et laisseront une garnison sur place pendant de nombreuses années. L'arbre est définitivement détruit, emportant avec lui des centaines de personnes. Suivant les actions des PJ, il peut rester quelques survivants qui tenteront de trouver la paix ailleurs.
La seule chose que les PJ auraient pu gagner dans cette tragique histoire, c'est la pousse d'arbre de prospérité, mais elle ne sera réellement utile que dans quelques siècles. Jusque là, elle est trop petite et ne secrète pas assez d'engrais. Une chose est sûre, c'est que les PJ risquent de ne plus vouloir traîner dans le coin longtemps, et qu'ils pourront repartir vers de nouvelles aventures.

Allégeance

Les gains de points d'allégeance suivants sont donnés à titre indicatif et détaillent les différents comportements que les PJ peuvent adopter.
Les PJ ont sauvé une partie des villageois : **+ 3**
Les PJ ont fui en abandonnant les villageois à une mort atroce : **- 5**
Les PJ ont porté secours à la petite ana : **+ 1**
Les PJ ont ignoré les appels au secours d'Ana : **- 1**
Les PJ ont tenté de porter secours à la communauté de mutants : **+ 2**
Les PJ ont incité les villageois à s'en prendre aux mutants : **- 2**
Les PJ font don de la pousse de l'Arbre de Prospérité aux survivants : **+ 3**